

MEU DEPORTE

Autora

Sara Olveira Martínez

Tutora

Mercedes López Garrido

Grao en Comunicación Audiovisual
Curso 2019/2020



Resumo

MeuDeporte é unha aplicación móbil sobre deportes que ten como obxectivo que os afeccionados poidan estar informados sobre os seus deportes preferidos en todo momento.

Palabras chave

Deporte, equipos, competicións, olimpíadas, feminino, aplicación, organización, planificación.

Resumen

MeuDeporte es una aplicación móvil sobre deportes que tiene como objetivo que los aficionados puedan estar informados sobre sus deportes preferidos en todo momento.

Palabras clave

Deporte, equipos, competiciones, olimpíadas, femenino, aplicación, organización, planificación.

Abstract

MeuDeporte is a mobile application about sports, with the objective of helping sport fans stay updated about their favorite sports at all times.

Palabras clave

Sport, teams, competitions, olympics, women's, application, organization, scheduling.

ÍNDICE

1. Introducción	5	8.2. Paleta de cores	21	13.2. Recursos técnicos	44
2. Definición do proxecto	7	8.3. Icona e logotipo	22	14. Conclusións	46
3. Obxectivos	9	8.4. Mascota	23	Bibliografía	47
4. Público	11	8.5. Páxina web	24	ÍNDICE DE ANEXOS	
5. Análise do mercado	13	9. A aplicación	26	1. Estrutura	
6. Análise da competencia	15	9.1. Estrutura	26	2. Presuposto e financiación real	
6.1. Resultados deportivos	15	9.2. Deseño	30		
6.2. Guías de TV	17	9.3. ASO	32		
6.3. Calendario de deportes	17	9.4. O prototipo	33		
7. Análise DAFO	19	10. O vídeo	35		
7.1. Debilidades	19	10.1. Storyboard	35		
7.2. Ameazas	19	10.2. Proceso de creación	38		
7.3. Fortalezas	19	11. Plan de traballo	40		
7.2. Oportunidades	19	12. Plan de negocio	42		
8. Imaxe de marca	21	12.1. Presuposto	42		
8.1. Nome	21	12.2. Financiación	42		
		13. Recursos	44		
		13.1. Recursos humanos	44		

1. Introducción

1. Introducción

Vivimos rodeados de noticias sobre o deporte. Todos os canles de televisión lle dedican parte dos seus informativos e ademais dos diarios deportivos, os periódicos xeralistas adoitan reservar unha sección para o deporte.

O deporte tamén conta cunha gran presenza nas redes sociais. En Instagram, das dez contas con máis seguidores, tres son deportistas. Os tres son futbolistas. Ó acceder a unha rede social, se nese momento hai un partido de fútbol das principais competicións, o máis probable e que acapare gran parte das tendencias.

Cos medios de comunicación mencionados anteriormente pasa o mesmo: a maior parte das seccións deportivas céntranse nos deportes máis populares e en España ese deporte é o fútbol. Normalmente tamén engaden noticias de outros deportes populares, como o baloncesto ou o tenis. E a veces aparece algunha información sobre os equipos ou deportistas femininas que participan nestes deportes.

Este proxecto nace ca intención de darlle visibilidade a estes deportes que están menos representados nos medios de comunicación, co obxectivo de que os afeccionados poidan recibir a información daqueles deportes nos que estean interesados.

2. Definición do proxecto

2. Definición do proxecto

MeuDeporte é un proxecto creado para afeccionados ós deportes que ten como principal intención achegarlles os usuarios a información daqueles equipos ou deportistas que máis lle interesen.

O proxecto componse de dúas partes: o deseño dunha aplicación móbil e a elaboración dun vídeo publicitario para dita aplicación.

En España a gran maioría de medios de información están dominados polo deporte máis popular e que máis diñeiro atrae: o fútbol dos equipos máis seguidos. Na aplicación incluíranse a maior cantidade de deportes de buscando que todos os usuarios poidan escoller aqueles que prefiran. Poñerá a disposición dos afeccionados todo tipo de datos sobre os seus equipos ou deportistas: estatísticas, últimos resultados, datas das próximas competicións e todos os canles onde serán retransmitidas, etc.

Un estudio realizado en 2014 sobre a representación da muller nos informativos deportivos aporta o seguinte dato: so un 5,5% das noticias son relativas o deporte

feminino fronte ó 94,5% do deporte masculino. Cando a variable cambia de noticias a tempo dedicado a estas noticias o porcentaxe do deporte feminino baixa a un 0,85%. Por isto, a aplicación MeuDeporte buscará ofrecer en igualdade información sobre o deporte feminino e masculino tendo o usuario a opción de escoller aqueles que máis lle gusten.

Ademais, nesta primeira versión da aplicación farase especial énfase no deporte galego en todas as súas categorías buscando a súa potenciación.

O vídeo publicitario está protagonizado por un paxaro, Meu, que é a mascota identificadora do proxecto. Esta mascota está creada en 3D, integrada con imaxe real, e interactúa co prototipo da aplicación durante o transcurso do vídeo para mostrar principais funcionalidades que ofrece.

3. Obxectivos

3. Obxectivos

O principal obxectivo deste proxecto é a creación dunha aplicación para os amantes do deporte, que os axude a manterse informados de todas as novidades dos equipos ou deportistas cos que se senten máis afín e mais a organizarse en canto as competicións vindeiras que lles gustaría ver.

Outro dos obxectivos é darlle visibilidade os deportes que están menos representados nos medios de comunicación, de maneira que os usuarios poidan obter facilmente información sobre todos aqueles deportes que lles interesen.

Tamén é un obxectivo buscar a igualdade entre o deporte feminino e masculino, ofrecendo na aplicación un acceso igual para ambas modalidades. Nos últimos anos estase a incrementar o interese no deporte feminino, que chega a igualar as audiencias do mesmo deporte masculino, pero isto non cambia o feito de que se lle de un lugar inferior nos informativos.

O último obxectivo da aplicación é darlle un lugar o deporte galego local e rexional, xa que move todos os

fins de semana a moitos afeccionados e así poderán facer un seguimento dos seu club e as competicións nas que participe.

O obxectivo do vídeo publicitario será o de darlle promoción a aplicación MeuDeporte, buscando que chegue o maior número de persoas posible e se sintan atraídas polas funcionalidades que ofrece.

4. Público

4. Público

O normal nunha aplicación de información deportiva é que o seu perfil de usuario sexan homes de entre 15 e 35 anos afeccionados a algún deporte. En MeuDeporte búscase ampliar este público tamén as mulleres das mesmas idades.

Para lograr isto, ademais de incluír o deporte feminino en igual medida que o masculino, tamén se incluírán deportes que son coñecidos por ter unha audiencia composta maioritariamente de mulleres. Varios estudos revelan que mentres que os homes prefiren ver deportes combativos as mulleres tenden a ver deportes cun fondo artístico, como poden ser o patinaxe ou a ximnasia. Nos xogos olímpicos de inverno de 2018 o único deporte que tivo un porcentaxe de audiencia feminina superior a masculina foi o patinaxe artístico.

A aplicación estará dispoñible de maneira gratuíta para Android con posibilidade de descarga nos principais mercados de aplicacións. Debido a focalización da aplicación no deporte galego rexional diríxese especialmente a un público interesado neste deporte,

pero en futuras actualizacións actualizarase a toda España.

5. Análise do mercado

5. Análise do mercado

Un estudo realizado por Ditrendia (2019) revela que 32,6 millóns de usuarios usan a diario o seu teléfono móbil para navegar por internet en España. É o dispositivo máis utilizado para esta función, utilízao un 96% da poboación.

O teléfono móbil tamén é cada vez máis usado como segunda pantalla mentres o usuario ve a televisión. O 28% dos usuarios de entre 25 e 34 anos utilízano desta maneira para consultar deportes.

En 2019, o sistema operativo Android liderou o mercado cun 90,9% de cota fronte o 8,9% de iOS.

Ademais, as aplicacións gratuítas continúan liderando o mercado: o 82% dos españois solo descarga aplicacións gratuítas e o 95,6% de usuarios mundiais prefire as aplicacións deste tipo.

Mundialmente, no segundo cuarto de 2019, as aplicacións relacionadas co deporte tiveron 186 millóns de descargas dende Google Play e tiveron ingresos de 24 millóns de dólares. Os ingresos neste tipo de

aplicacións en iOS son maiores, pero crecen a máis velocidade en Android.

Segundo o estudo Something for Everyone realizado para Google sobre os usuarios de aplicacións móbiles, dous terzos dos usuarios utilizan aplicacións de gaming, entretemento, noticias e deportes. As aplicacións de deportes teñen unha penetración do 29% entre os homes e o 10% nas mulleres. O grupo de idades con máis penetración encontrase entre os 18 e 34 anos (32% para os homes e 11% para as mulleres).

O 75% dos usuarios das aplicacións de deportes son homes. As situacións nas que máis se usan este tipo de aplicacións son naquelas nas que o usuario esta relaxado ou vendo a televisión. Os usuarios teñen de media instaladas dúas aplicacións de deportes e pasan 21 minutos o día nelas.

6. Análise da competencia

6. Análise da competencia

A continuación faise un análise de distintas aplicacións e páxinas web que posúen funcións similares a aplicación MeuDeporte.

6.1. Resultados deportivos

A aplicación de resultados e información deportiva máis coñecida e descargada é **MisMarcadores**. Esta aplicación permite seguir equipos e deportistas, recibir notificacións sobre os seus resultados en directo e ver o calendario dos seus próximos partidos. Ten un buscador para poder encontrar os equipos ou deportistas favoritos. Por defecto, aínda que haxa equipos de outros deportes marcados como favorito polo usuario, ó abrir a app a primeira pantalla que aparece é un listado de todos os partidos de fútbol que se están a disputar.

Esta aplicación é coñecida por ofrecer unha cantidade moi variada de deportes: conta con máis de trinta. A pesar disto e de incluír deportes descoñecidos como o bandy ou o pesäpallo, non aparecen os anteriormente mencionados de posúen maior audiencia feminina

como o patinaxe ou a ximnasia artística, nin ningún deporte de natación.

Outra aplicación das máis coñecidas é **SofaScore**. É unha aplicación moi similar a anterior, cas mesmas funcionalidades e os mesmos defectos: unha gran cantidade de deportes entre os que escoller (pero menos que MisMarcadores) pero sen contar con aqueles que teñen un maior público feminino, e tamén mostrando por defecto as próximas competicións de fútbol na pantalla principal.

Unha característica na que SofaScore supera a MisMarcadores é a cantidade de información e estatísticas que mostra sobre cada equipo ou deportistas, xa que MisMarcadores centrarse soamente nos últimos resultados, os próximos partidos e a clasificación, mentres que SofaScore, por exemplo, mostra os xogadores de cada equipo e ver as súas estatísticas.

BeSoccer é outro exemplo de aplicación deportiva, pero neste caso centrado nun so deporte. Aporta

6. Análise da competencia

moita información sobre competicións, equipos e xogadores: resultados, calendario, clasificación e estatísticas de todo tipo sobre a traxectoria dos clubs e deportistas, incluíndo temporadas pasadas. O obxectivo de MeuDeporte é crear unha aplicación ca mesma cantidade de detalle pero ofrecéndoo nunha gran variedade de deportes.

As aplicacións de cada club deportivo tamén estarían dentro da competencia de MeuDeporte, pero presentan un problema para os usuarios se son afeccionados de varios equipos, xa que terían que descargar moitas aplicacións. Ademais, non todos os equipos posúen a súa propia aplicación. Este proxecto busca que o afeccionado poida encontrar toda a información nunha soa aplicación.

Unha característica común nestas aplicacións é a publicidade a casas de apostes, que non formará parte de MeuDeporte.



6. Análise da competencia

6.2. Guías de TV

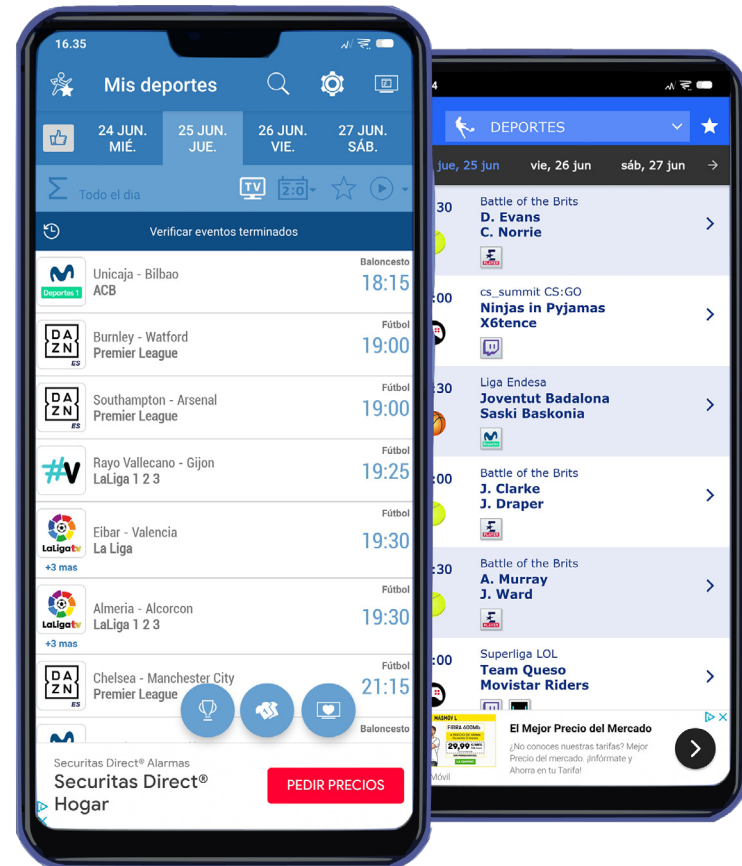
Outro tipo de aplicacións que forman parte da competencia de MeuDeporte son aquelas que ofrecen un listado dos eventos deportivos que se van a ofrecer en cada canle televisivo ou plataforma de streaming nunha determinada data.

Dous exemplos son **WOSTI** e **Live Guide**. A primeira permite ver a información dun so país, mentres que a segunda permite escoller varios. Permiten ver unha listaxe con todos os deportes, cada un por separado, ou os marcados como favoritos. Este tipo de aplicacións representan unha das funcionalidades que se inclúen en MeuDeporte, na que na páxina de cada evento deportivo se poderá comprobar en que canles ou plataformas se vai a emitir.

6.3. Calendario de deportes

Como no apartado anterior son aplicacións que so representan unha das funcionalidades que ofrece MeuDeporte. Neste caso, **MyCal Sports** ou **Sports**

Calendar permiten escoller equipos ou competicións e engadir os seus horarios ó calendario de Google.



7. Análise DAFO

7. Análise DAFO

7.1. Debilidades

Unha das principais debilidades de MeuDeporte é a cantidade de tempo que é necesario empregar en buscar a información sobre todos os deportes que será engadida na aplicación.

Únese a isto a falta de equipo humano, xa que está composto dunha soa persoa, que se fai cargo de todo o proxecto.

7.2. Ameazas

A maior ameaza é a gran cantidade de aplicacións que ofrecen funcións similares e que levan anos establecidas no mercado.

Outra ameaza sería a posibilidade de que os deportes que son ofrecidos na aplicación non posúan un gran seguimento ou non xeren o suficiente interese nos seus afeccionados para buscar información sobre estes deportes.

7.3. Fortalezas

A fortaleza que ten MeuDeporte sobre as súas competidoras é que, ademais de incluír os mesmos deportes que o resto de aplicacións, engade outros que poden interesar a distintos públicos.

Tamén é unha fortaleza a campaña co vídeo publicitario e a mascota, que permitirá que a aplicación se asocie rapidamente co deporte e ó mesmo tempo se diferencie das demais aplicacións deste tipo.

7.2. Oportunidades

Acaso inexistencia de competencia en canto a inclusión tanto do deporte feminino como daqueles deportes cun público maioritariamente feminino é unha gran oportunidade para facerse un oco no mercado.

Da mesma maneira, a inclusión de deportes rexionais ou locais vese como unha oportunidade para aumentar o público da aplicación e poder chegar a máis xente.

8. Imaxe de marca

8. Imaxe de marca

8.1. Nome

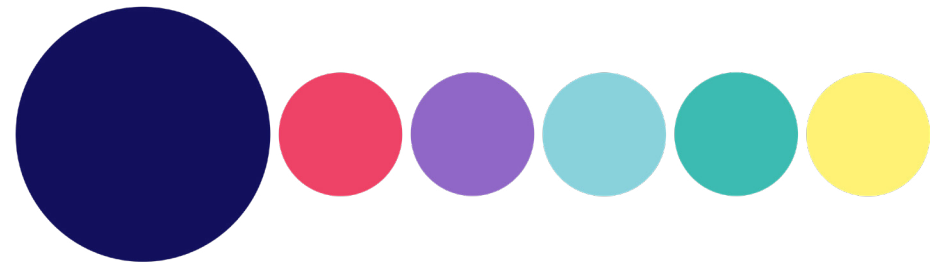
O nome da aplicación é MeuDeporte, que tamén da título a este proxecto. Busca facer referencia a característica principal da app de permitirlle o usuario organizar os seus deportes preferidos, polo que para el sería “(o) meu deporte”, e mais tamén fai referencia a mascota do proxecto, que ten Meu por nome.



8.2. Paleta de cores

Na aplicación utilízase unha gama cromática composta de seis cores. A cor principal é dun ton azul escuro, e escolleuse por ser a cor máis prominente na especie de paxaro que representa a mascota do proxecto.

O resto de cores son máis claras e vibrantes buscando o contraste ca cor principal. Estas cores utilízanse en gráficas xunto con imaxes nas distintas pantallas co obxectivo de darlle vitalidade a app e diferenciala de outras aplicacións deste tipo, que soen usar paletas de cores sobria, reducida e tendo moito peso cores escuras ou apagadas.



8. Imaxe de marca

8.3. Icona e logotipo

A icona está composta cun debuxo dunha camiseta deportiva, deixando claro de maneira simple o tema que se trata na aplicación. Esta camiseta tamén é a que usa a mascota, o que leva a facer a conexión entre mascota e aplicación.

Para o deseño do logotipo escolléronse dúas tipografías de estilo deportivo, en maiúsculas e con letras anchas, recordando as tipografías que se poden ver nos dorsais dun deportista. Usáronse dúas tipografías e cores distintas para diferenciar cada unha das palabras do nome.

Utilízanse as mesmas dúas cores na icona e no logotipo: a primaria da aplicación mais unha das cores secundarias.



Icona de MeuDeporte

MEUDEPORTE

Logotipo de MeuDeporte

8. Imaxe de marca

8.4. Mascota

Meu é unha chara californiana. Escolleuse esta especie de ave xa que é coñecida pola súa capacidade de organización, unha característica que comparte con MeuDeporte, que busca facilitarlle os usuarios a organización dos seus deportes preferidos.

No deseño da mascota utilizouse para a súa plumaxe as dúas cores predominantes da chara californiana: o azul e o branco. A pesar de que na versión real chara californiana a cor do peteiro e negra, para a mascota decidiuse usar un ton amarelo (que forma parte de paleta de cores da aplicación) xa que facilitaba que fose recoñecida como un paxaro.

A mascota utiliza un uniforme deportivo, que ten dúas versión: a primeira e mais usada vestindo co mesmo azul que na icona e levando o número 1 e outra versión que é a que aparece no vídeo promocional, utilizando o mesmo uniforme que a U.D. Monte Louro, un equipo de fútbol que xoga na segunda división rexional. Ca utilización deste uniforme faise referencia o obxectivo

de proxecto de darlle visibilidade o deporte galego.



8. Imaxe de marca

8.5 Páxina web

A aplicación conta cunha páxina web do estilo single-page na que se poderá acceder a descarga e se mostra información relevante sobre o seu funcionamento, o vídeo publicitario e o deseño dalgunhas das pantallas de MeuDeporte.

A páxina web está dispoñible na seguinte ligazón: meudeporte.com



9. A aplicación

9. A aplicación

9.1. Estrutura

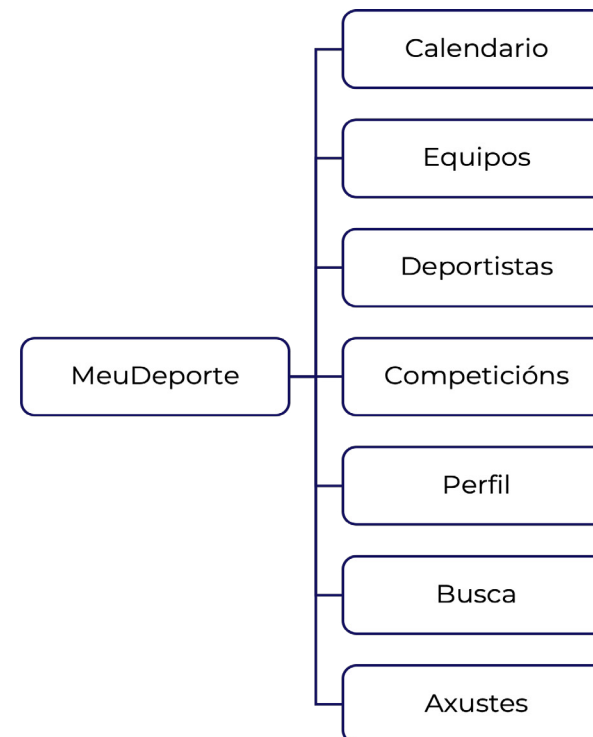
A primeira vez que se abre a aplicación aparece unha pantalla co logotipo de MeuDeporte xunto a un botón para poder comezar a engadir equipos e deportistas.

Unha vez se empece a usar a aplicación terá cinco pantallas principais: calendario, equipos, deportistas, competicións e perfil. O usuario poderase mover entre estas pantallas utilizando a barra de navegación inferior e desde elas poderá acceder as pantallas que conteñen a información de cada equipo, deportista, evento ou competición.

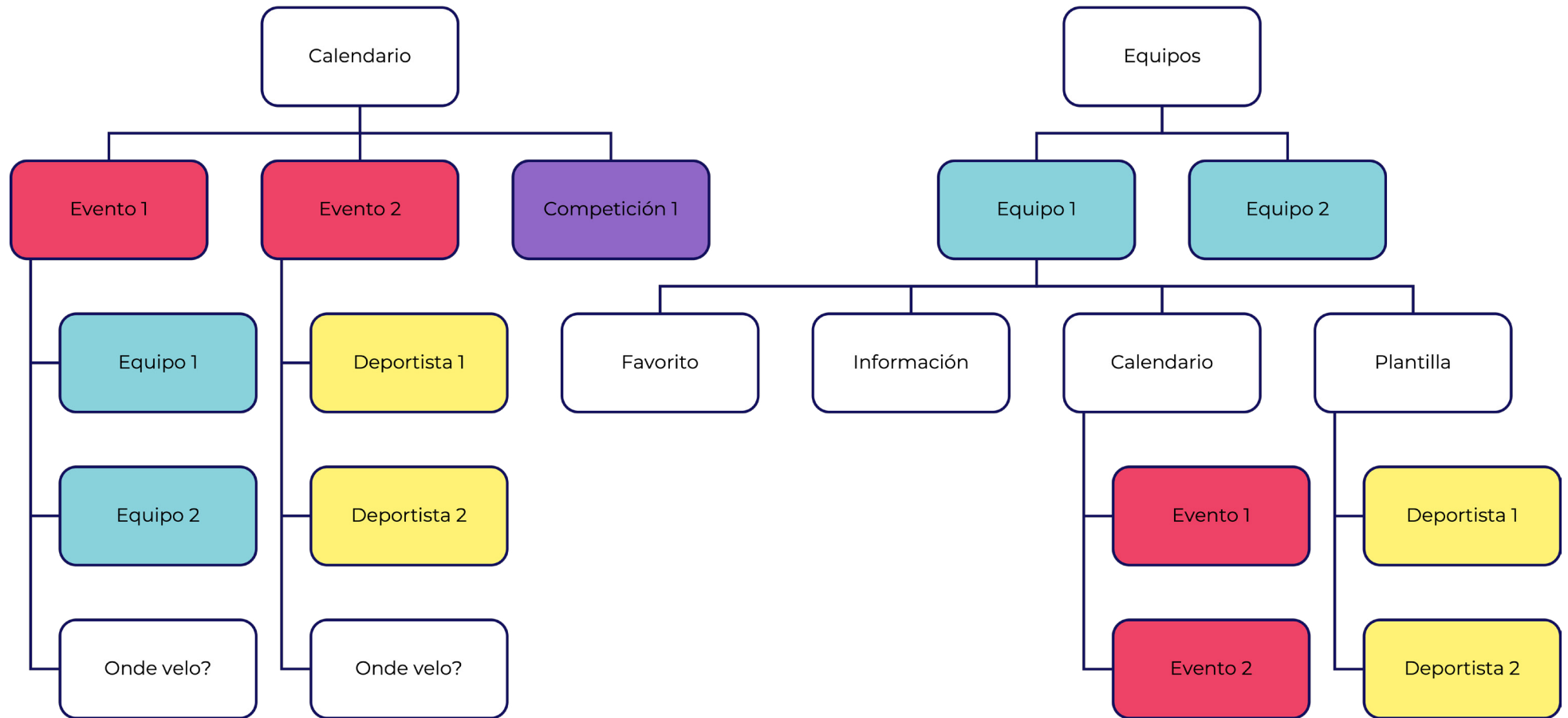
A través da *app bar* ou barra de navegación superior poderase acceder os axustes da aplicación e máis a busca, que permitira encontrar novos equipos e deportistas que marcar como favoritos.

Nas páxinas seguintes pódense ver distintos árbores de navegación que parten das cinco pantallas principais para amosar a estrutura da aplicación. Pódese ver completo no ANEXO 1 “Estrutura”.

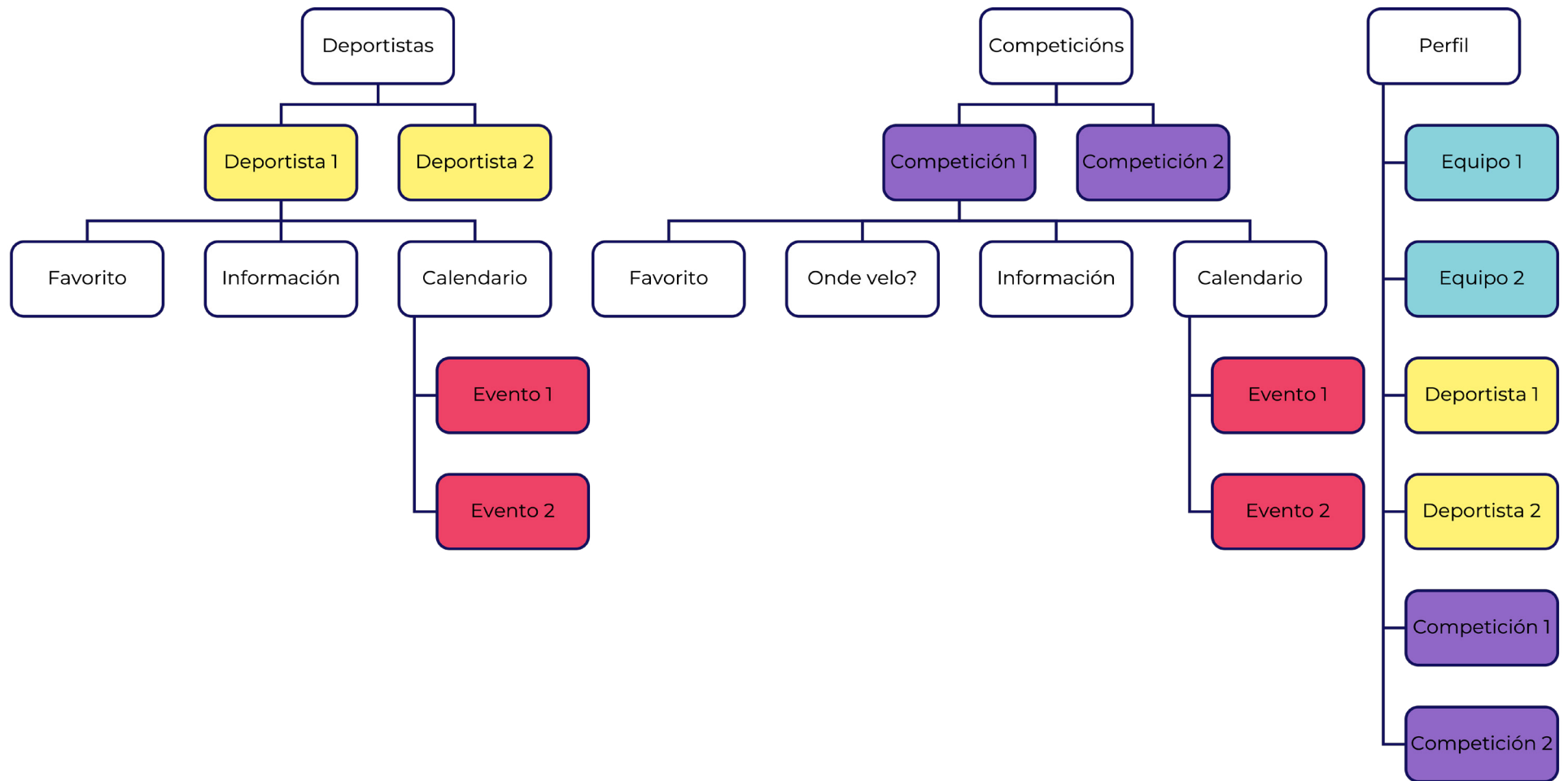
De seguido hai un mapa de navegación que mostra a estrutura completa e como están conectadas todas as pantallas da aplicación. Nel móstrase como exemplo para ver a interacción soamente un deportista, equipo, evento e competición.



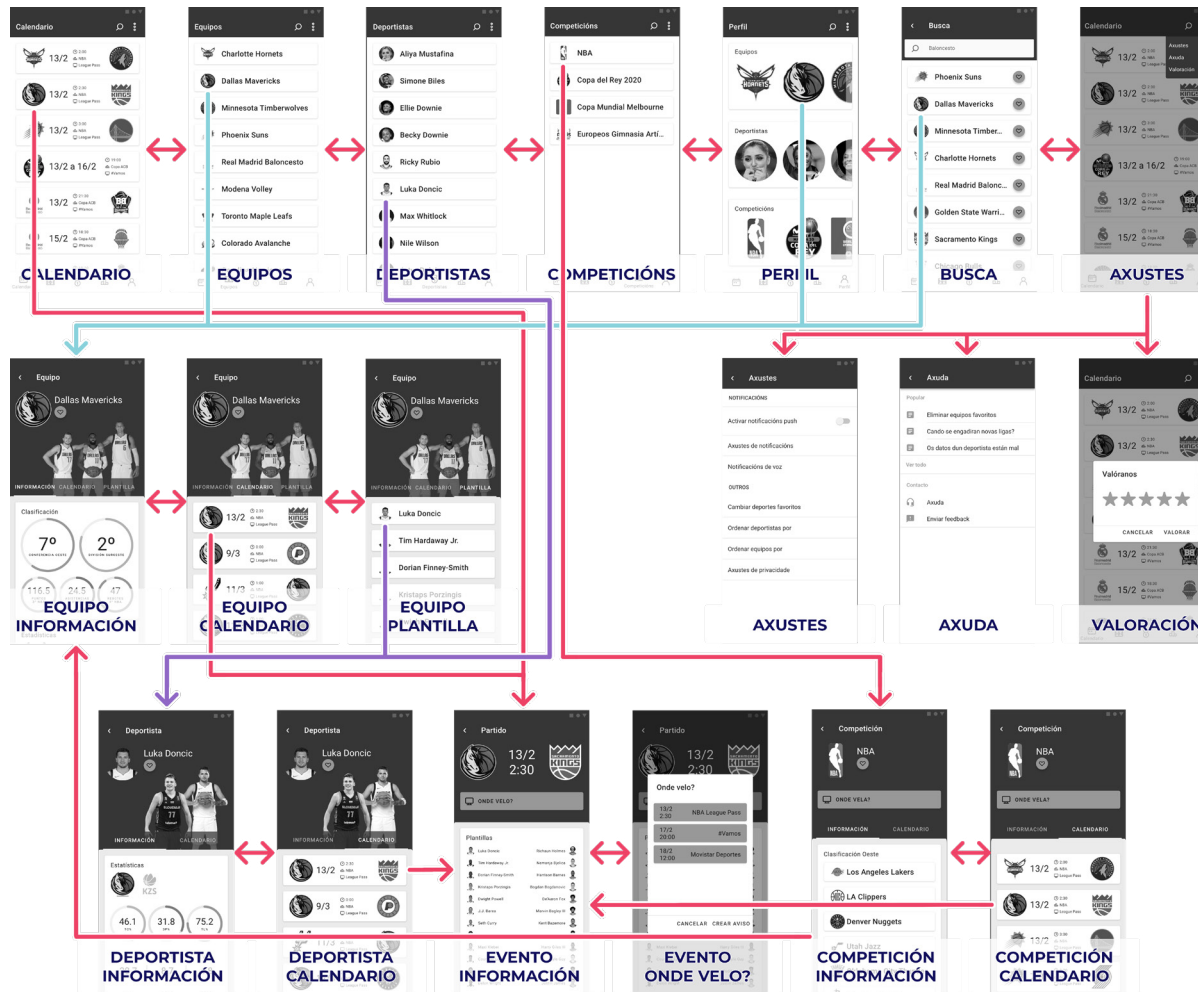
9. A aplicación



9. A aplicación



9. A aplicación



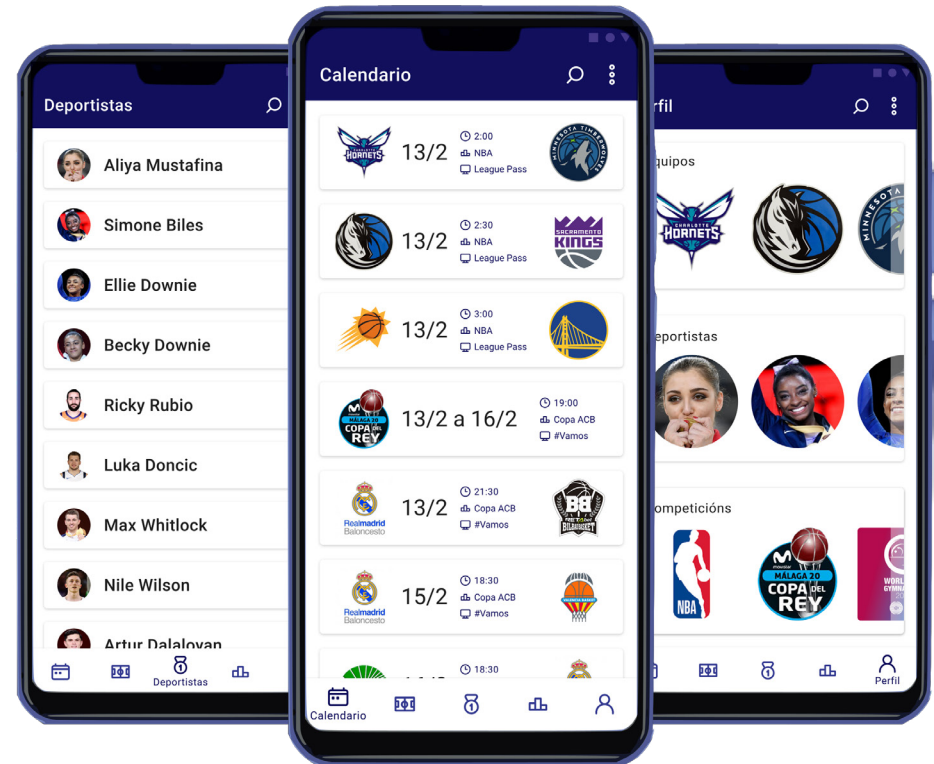
9. A aplicación

9.2. Deseño

Para deseñar a aplicación seguíronse as recomendacións de Material Design, utilizando os seus elementos no deseño de todas as pantallas. A tipografía que se usa en MeuDeporte é Roboto.

En toda a aplicación utilízase a barra superior de navegación ca cor principal. Nas cinco pantallas principais está presente a barra de navegación inferior que permite moverse entre elas mediante as iconas que representan a cada unha. Estas iconas tamén usan a cor principal.

Utilízase o elemento das tarxetas de Material Design para organizar o contido nestas pantallas, xa sexan partidos, competicións, etc. Estes elementos van acompañados de imaxes que facilitan que se recoñeza o que se está mostrando.



9. A aplicación

9.2. Deseño

As pantallas para cada equipo, deportista, evento ou competición son moi similares entre elas. En todas se elimina a barra de navegación inferior e na superior engádesse unha icona para volver atrás.

O deseño destas pantallas divídese en dúas partes. Na parte superior a que aparece a información básica con imaxes, un botón para marcar como favorito, as pestanas que permiten a navegación entre as distintas informacións, e, no caso dos eventos, un botón para ver a información de emisión.

Na parte inferior aparece información máis detallada, estatísticas en gráficos usando a paleta de cores, e elementos en tarxeta como nas pantallas principais para mostrar o calendario ou a plantilla dun equipo, por exemplo.



9. A aplicación

9.3. ASO

MeuDeporte utilizará a estratexia *App Search Optimization* (ASO) para posicionarse nos primeiros postos nos mercados de aplicacións.

O **ASO On-Metadada** son os elementos que poden ser editados e que se ven nas fichas en cada mercado. En Google Play as palabras chave deben ir no nome e na descrición da aplicación.

O nome da aplicación é MeuDeporte: calendario e noticias deportivas. A descrición breve que se usará no mercado e a seguinte: “Todo sobre deporte o que es afeccionado, dende Xogos Olímpicos ata ligas locais”.

A categoría na que se incluírá será a de deportes.

A aplicación actualizarase con regularidade e buscará incluír novos deportes e competicións menos coñecidas, atendendo as posibles peticións dos usuarios.

O **ASO Off-Metadada** son aqueles elementos que non se poden controlar de forma directa. Para influír nestes elementos a aplicación contara cunha web de lanzamento propia.

A aplicación está en galego e presta especial atención o deporte local deste lugar, pero faranse actualizacións a máis idiomas e irase incluíndo o deporte de outros lugares.

9. A aplicación

9.4. O prototipo

O prototipo da aplicación MeuDeporte foi realizado co programa Adobe XD e está dispoñible nesta [ligazón](#).

Para acceder o prototipo tamén se pode descargar a aplicación Adobe XD e acceder cas seguintes credenciais:

- Correo: meudeporte@gmail.com
- Contraseña: Prototipo1



10. O vídeo

10. O vídeo

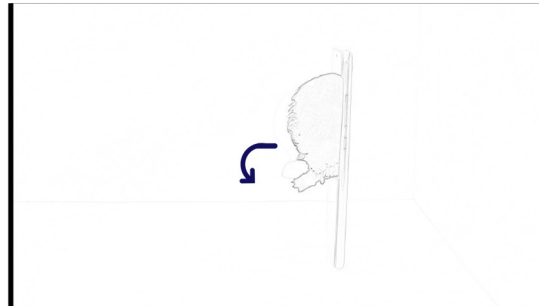
10.1. Storyboard

1



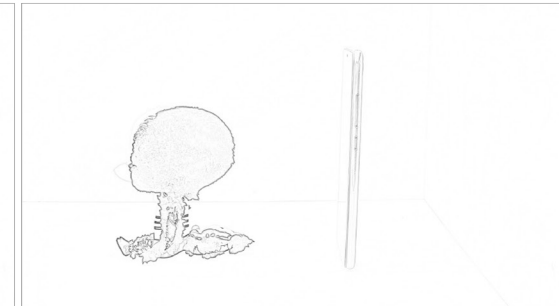
Meu está saltando nun móbil

2A

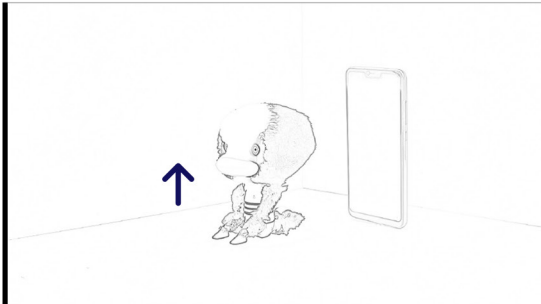


Meu da unha voltereta e cae fora do móbil

2B

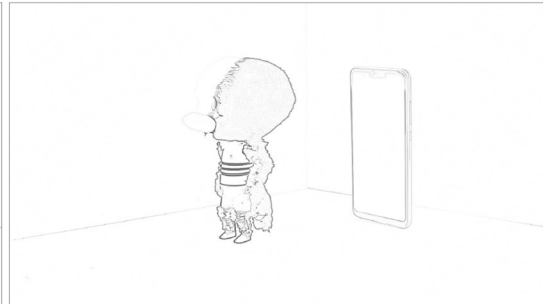


3A

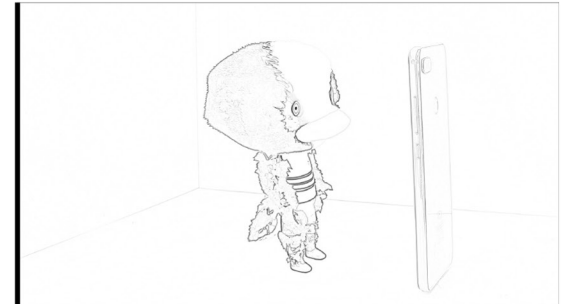


Meu levántase e ve o móbil

3B



4

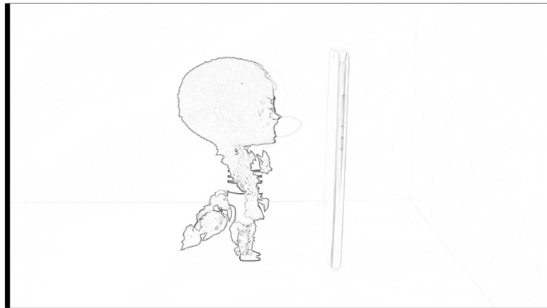


Meu observa o móbil

10. O vídeo

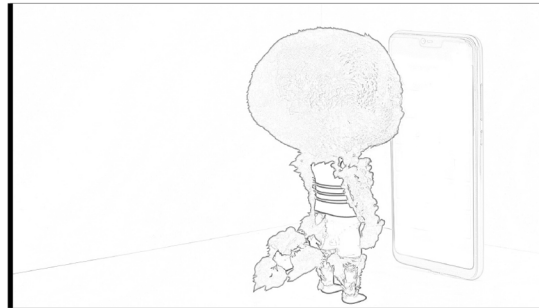
10.1. Storyboard

5



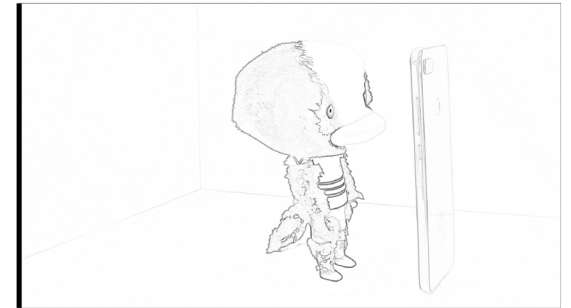
Meu lanza o escudo da súa camiseta

6



Aparecen os partidos na aplicación

7



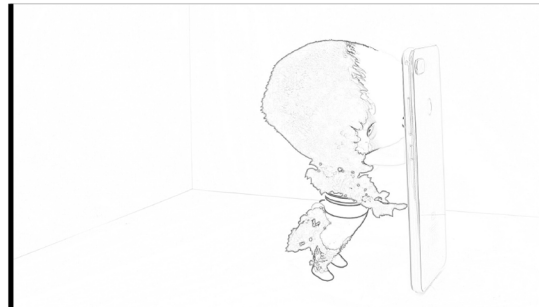
Meu interactúa ca aplicación

8



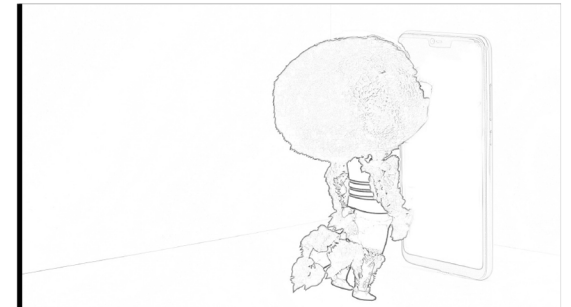
Busca un equipo e interactúa

9



Continúa interactuando

10



Observa estatísticas do equipo

10. O vídeo

10.1. Storyboard

11



Continúa interactuando

12A



Meu observa a páxina dun xogador
Recibe unha notificación do comezo dun partido

12B



10. O vídeo

10.2. Proceso de creación

Para a realización do vídeo publicitario o primeiro paso foi a creación da mascota en 3D, ca utilización do programa Autodesk Maya 2018.

Graváronse planos de referencia e máis a interacción ca aplicación sobre os que logo se fixo a animación da mascota.

Para xuntar a animación ca imaxe real e cas imaxes da aplicación utilizouse o programa Blackmagic Fusion 16.

Por último, utilizouse o programa Adobe Premiere Pro CC para engadir os textos que describen as funcionalidades de MeuDeporte e máis os efectos sonoros, os que veñen dos movementos da mascota e os que son producidos pola aplicación.

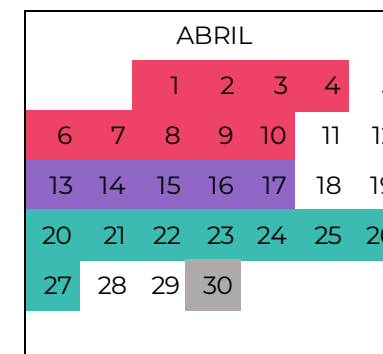
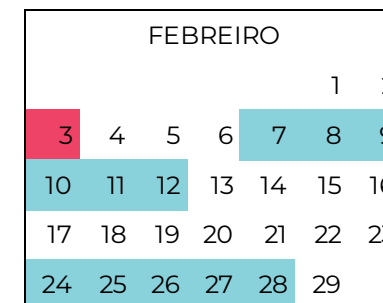
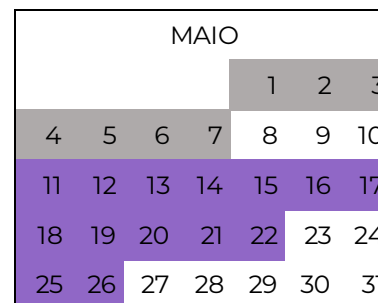
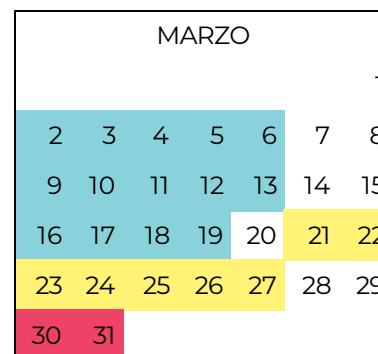
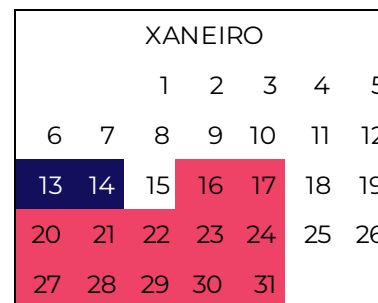
11. Plan de trabajo

11. Plan de traballo

O proxecto MeuDeporte comezou a realizarse en outubro de 2019, coa aparición da idea e posterior proceso de investigación e pre-produción. A produción do traballo comezou en xaneiro de 2020.

Lenda:

- Wireframe do prototipo
- Creación da mascota
- Deseño e prototipo da aplicación
- Deseño da web, icona e logotipo
- Preparación e montaxe do vídeo
- Animación da mascota
- Renderizado
- Memoria



11. Plan de negocio

12. Plan de negocio

12.1. Presupuesto

A posta en marcha do proxecto MeuDeporte suporía un coste total de 17.045,89€, sendo o coste máis caro o da partida de Recursos Humanos. Pódese ver este presupuesto en detalle no ANEXO 2 “Presuposto e financiación real”.

TOTAL	17.045,89 €
1. RECURSOS HUMÁNS	15.635,41 €
2. RECURSOS TÉCNICOS E MATERIAIS	1.357,50 €
3. SERVICIOS INFORMÁTICOS	39,52 €
4. TRÁMITES ADMINISTRATIVOS	13,46 €

12.2. Financiación

A principal fonte de ingreso para a realización do proxecto será a publicidade que estará presente na aplicación.

13. Recursos

13. Recursos

13.1. Recursos humanos

Para a realización deste proxecto soamente se contou co traballo da autora, Sara Oliveira Martínez.

13.2. Recursos técnicos

- Ordenador portátil MacBook Pro 2016
- Cámara Nikon D3300
- Lente AF-S Nikkor 35mm
- Adobe Photoshop CC
- Adobe Illustrator CC
- Adobe XD
- Adobe Premiere Pro CC
- Adobe Dreamweaver CC
- Autodesk Maya 2018
- Fusion Studio 16

14. Conclusiones

14. Conclusións

O comezo do proxecto a idea para MeuDeporte era crear unha aplicación que tiña por obxectivo principal soamente axudar os usuarios a organizar os seus deportes preferidos.

A medida que se foi avanzando no proxecto fíxose claro que todas as aplicacións similares tiñan unha carencia en común: deixan de lado os deportes cunha audiencia maioritariamente feminina. Debido a isto a idea de MeuDeporte foi evolucionando para que os afeccionados a estes deportes tamén teñan un lugar onde informarse.

Meu e máis o vídeo publicitario pensáronse buscando recordar as mascotas que soen ter os equipos e os grandes eventos deportivos e convertéronse nun feito que diferencia a MeuDeporte das demais aplicacións e tamén no punto inicial para o deseño e a paleta de cores que se utilizaron.

Para a realización deste proxecto foron necesarios os coñecementos de moitas das materias cursadas. Por unha banda, para a creación do prototipo foron

de axuda aquelas relacionadas co deseño, sobre todo as centradas nos dispositivos móbiles e web. Para a creación do vídeo utilizáronse os coñecementos das materias relacionadas co modelado e a animación 3D e mais a posprodución de vídeos.

Bibliografía

Calvo Ortega, E. (2014). La representación de la mujer y los roles de género en los informativos deportivos de televisión. *Fonseca, Journal Of Communication*, 8(8), 111-129.

Lee Sargent, S., Zillmann, D., & Weaver III, J. B. (1998). The gender gap in the enjoyment of televised sports. *Journal of Sport and Social Issues* 22(1), 46-64.

Lee Sargent, S. (2003). Enjoyment of televised sporting events: Evidence of a gender gap. *Communication Research Reports* 20(2), 182-188.

Ditrendia. (2019). *Informe ditrendia: Mobile en España y en el Mundo 2019*.

SensorTower. (2019). *The State of Sports Apps: An Analysis of Market Trends and Top Apps*.

Ledbury, C., Woolhead, L., Thomas, F., Carpenter, R., & Stott, H. (2017). *Something for Everyone*. Ipsos MORI, Google.

Labrador, I. (26 xuño, 2019). *El deporte femenino ya genera audiencias similares al masculino*. Recuperado 22 xuño, 2020, de elEconomista: <https://www.eleconomista.es/especial-deportes/noticias/9962747/06/19/El-deporte-femenino-ya-genera-audiencias-similares-al-masculino.html>

Alcázar, C. *Cómo tratan los medios de comunicación las noticias sobre deporte femenino*. Recuperado 22 xuño, 2020, de MEDAC: <https://medac.es/blogs/tafad/deporte-femenino-medios-comunicacion/>

Jiménez Rubio, D. (3 xaneiro, 2019). *El tenis, tercer deporte del que más se habla en TVE*. Recuperado 22 xuño, 2020, de Punto de break: <http://www.puntodebreak.com/2019/01/03/tenis-tercer-deporte-del-mas-habla-tve>

Deep Root Analytics (26 xaneiro, 2018). *2018 Winter Olympics Viewership*. Recuperado 22 xuño, 2020, de Deep Root Analytics: <https://www.deeprootanalytics.com/2018/01/26/advertising-to-key-voter-segments-during-the-winter-olympics/>

Bibliografía

Fernández, S. (16 abril, 2019). *Android supera el 90% de cuota en España*. Recuperado 22 xuño, 2020, de Xataka móvil: <https://www.xatakamovil.com/mercado/android-supera-90-cuota-espana-ios-cae-debajo-9-kantar>

Statista. (2020). *Ranking de los perfiles con mayor número de seguidores en Instagram*. Recuperado 22 xuño, 2020 <https://es.statista.com/estadisticas/875263/instagram-cuentas-con-mayor-numero-de-seguidores/>

